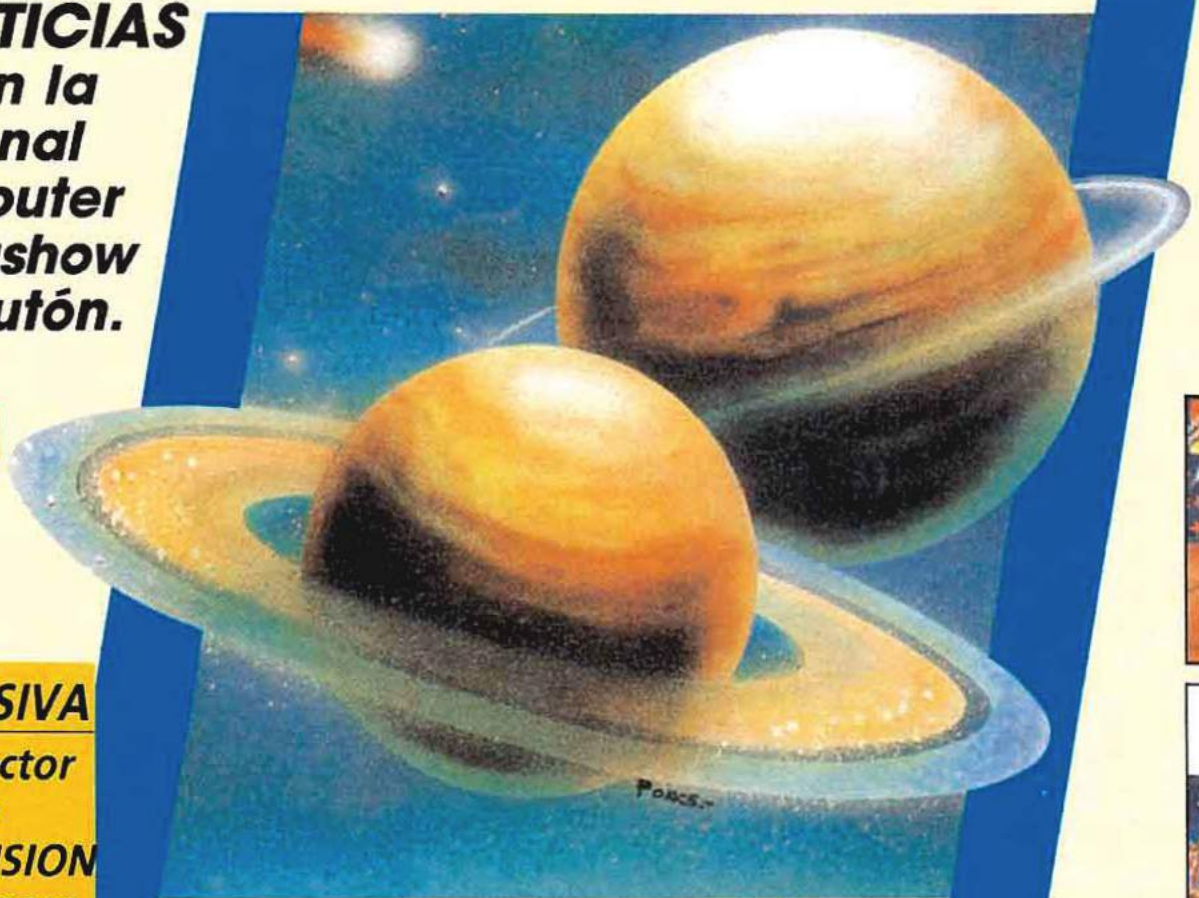
INCLUSO PARA VIDEOADICTOS N.º 0

STAR Manía

Solo 175 Credibolos

URANO, CEUTA Y MELILLA 120 CREDIBOLOS

NOTICIAS
Por fin la Personal Computer Megashow de Plutón.



EXCLUSIVA
El director de ASTRIVISION habla para nosotros

INVASIÓN
Esto es la guerra: ¡Destruye la Tierra!

COMPARATIVA
Fernando MARCIANÍN contra Traxen TERMOVIC

TODO LISTO PARA LA XXV EDICIÓN DE LA PERSONAL COMPUTER MEGASHOW DE PLUTÓN

Una vez más, la PCMP, la feria de informática más importante del sistema Solar, abrirá sus puertas, entre los días 45 al 50 del próximo mes lunar, para dejar paso a los casi 100.000 visitantes que llegarán de las estaciones espaciales de los 7 planetas de la Confederación.

Este año se ha vuelto a batir el record de expositores, lo que se ha logrado gracias a que también tomarán parte en la feria las compañías de los planetas de sistema solar espacio-temporal paralelo, descubierto recientemente por el eminente científico y explorador Cristobaloski Colonievich.

Como es habitual el Megashow se dividirá en las secciones de Software, Bioware, Tecnoware y Protoware. El apartado de Hardware se ha suprimido por obsoleto.

En el próximo número ofreceremos un detallado informe sobre todas las novedades que se presenten en esta Megaferia.

GANADORES DEL 2.º. CONCURSO INTERPLANETARIO DE DISEÑO GRÁFICO ASISTIDO POR LASER-DISC

Nuestro concurso de diseño ya tiene ganadores. Como siempre, la decisión del jurado ha sido sumamente difícil, pero sabéis que tan sólo podía haber cinco ganadores. Y ahí van sus nombres:

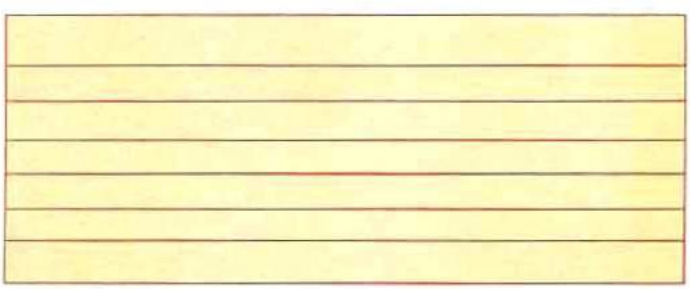
K2R-33. *(Hipérpolis, Marte). 25 años.*

Abrskhff Urfisschx. *(Resgxjk, Venus). 356 años.*

Abdul McGiver Karamazov *(Astro-base para la Unidad de las Razas, 3er. Anillo de Saturno). 20 años*

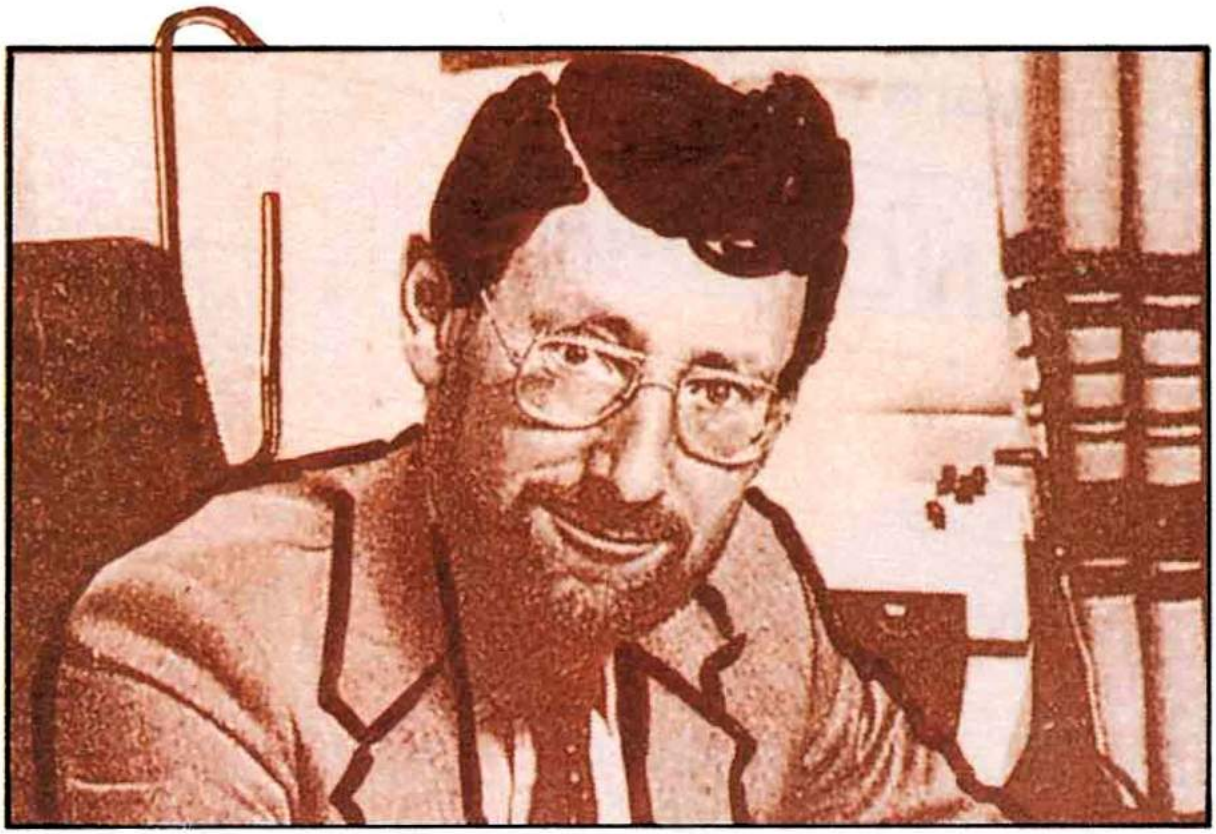
Marianín López García *(Navalperal de la Mata, La Tierra). 8 años*

Varte Glortforg *(New Albacete, Urano). 3 años de la 5ª. reencarnación.*



La pantalla más aclamada por su simbolismo: La reflexión sobre los mundos paralelos de argón-poseidón. La rectitud de la norma ética y la pureza del bien común y el esfuerzo conjunto. Realmente impresionante.

CLIVE SINCLAIR JR. LANZA UN NUEVO VEHÍCULO DE TRANSPORTE ESPACIAL



Clive Sinclair Jr. con un peluquín de esteroides y fibrocemento, su más importante logro científico.

Clive Sinclair JR, el eminente inventor, famoso por, —además de ser bisnieto del creador del Spectrum—, lanzar al mercado el primer ordenador con funcionamiento por energía mental, vuelve a la carga con un nuevo invento: la aeronave monoplaza.

Como ya todos sabéis, Clive Sinclair Jr, tuvo recientemente serios problemas económicos ocasionados por el importante fracaso comercial que supuso la comercialización de un robot de cocina a pilas. Las 100 únicas unidades vendidas tuvieron que ser destruidas, ya que un fallo en el sistema de comunicación hacía que los robots no pararan de cantar los 20 Éxitos de Oro de Junio Iglesias.

Sin embargo, como Ave Fénix, el genial inventor resurge de sus cenizas y presenta en el mercado una revolucionaria aeronave espacial monoplaza cuyas principales características detallamos a continuación:

Dimensiones: 2m x 1m x 1m.

Peso: 4 gramos y medio

Material de construcción: aleación ultraligera de plutonio (carrocería y motor) y cuero de Córdoba (tapicería).

Alimentación: yogurt de pera o frambuesa y mega-cola

Autonomía: media hora luz

Velocidad máxima: bastante rápida con el yogurt de pera, con el de frambuesa pierde mucho.

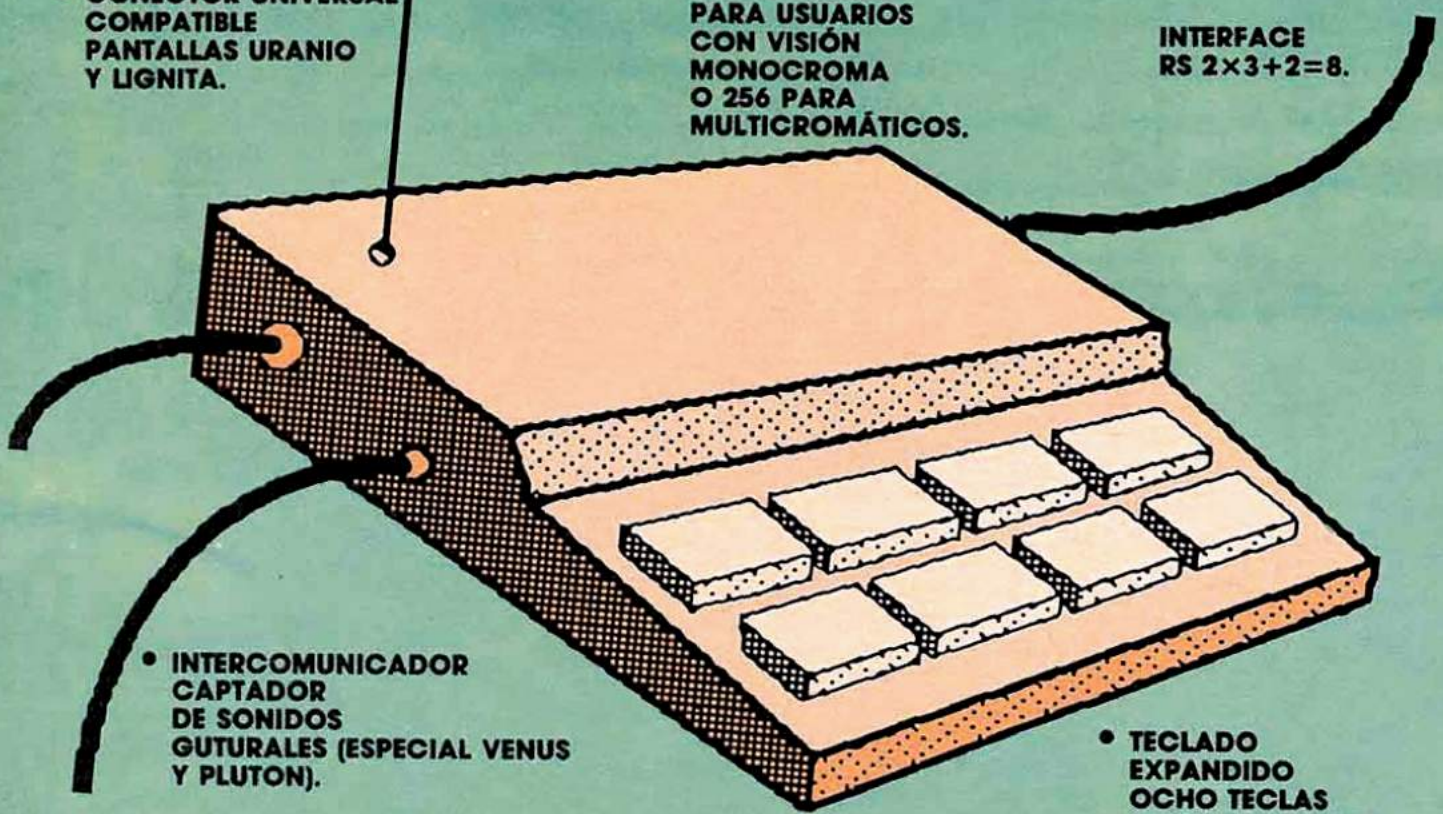
Precio: 1.000 rublodólares o 300 pedruscos venusianos.

Avis PADO

NUEVO ORDENADOR

SINCLAIR SPECTRUM +47 V.2000

- LÁSER TELECOMANDADO.
- CONECTOR UNIVERSAL COMPATIBLE PANTALLAS URANIO Y LIGNITA.
- DOS COLORES PARA USUARIOS CON VISIÓN MONOCROMA O 256 PARA MULTICROMÁTICOS.
- INTERFACE RS 2×3+2=8.



- INTERCOMUNICADOR CAPTADOR DE SONIDOS GUTURALES (ESPECIAL VENUS Y PLUTON).
- TECLADO EXPANDIDO OCHO TECLAS (OPCIONALMENTE PUEDE SERVIRSE CON 16 PARA LOS USUARIOS QUE TENGAN DOS O TRES MANOS).

NUEVO PAQUETE DE SOFTWARE INTEGRAL

Traductor idiomático.
Guía de videofonos y transponders.
Alimentación a red, pilas, baterías, termosensores, luminóforos y fotocaptores.

Telemensajes al Procesador Central

Un robot indignado

Señor director de Starmanía, soy un robot, de aquí de Cuenca, y le envío esta carta para protestar enérgicamente contra la ola de erotismo metálico que se está adueñando últimamente de las carátulas de los juegos.

Porque vamos, uno, que ha sido programado con un índice de moralidad 8, no puede menos que exclamar chirridos de indignación ante el hecho de que todas las compañías de software utilicen para las ilustraciones de sus juegos a lindas robotitas que enseñan alegremente sus bisagras.

Al principio era un tornillito, luego una tuerca... ¡pero lo de las bisagras ya es demasiado! ¡Vamos, que de seguir así no sería de extrañar que dentro de nada nos enseñaran hasta la unidad de reproducción energética!

Ya sé que ustedes no tienen la culpa de todo esto, pero un robot decente como yo, no puede asistir a tanta desvergüenza y no activar su sintetizador de voz o quedarse de brazos mecánicos cruzados. Gracias por escucharme.

Fdo: 2P2IKK
Cuenca
España
28065, La Tierra
Sistema Solar

¡Ya basta de matamarcianos!

Señor director de Starmanía, soy un miembro del FRELIMAMA (Frente para la Eliminación de los Mata Marcianos) y el motivo de mi carta no es otro que hacerle llegar a usted, y a todos sus lectores, el manifiesto que nuestra organización revolucionaria ha redactado para ser dado a conocer en todo el Sistema Solar. Esperamos que sea de su interés y considere oportuna su publicación. De lo contrario nos veremos obligados a desintegrarle. Muchas gracias.

El Frente para la Eliminación de los Mata Marcianos expone:

1. Que no desconoce el hecho de que con anterioridad al descubrimiento de vida inteligente en el planeta Marte, los terrícolas gustaban de jugar con unos programas despectivamente llamados «matamarcianos».

2. Que en dichos programas se vejaba y humillaba indiscriminadamente a los miembros de la raza marciana, a quienes siempre les tocaba representar el papel de malos en todos los juegos.

3. Que existían unas poderosísimas armas, llamadas Pokes, que los terrícolas utilizaron sin piedad en sus juegos, y que ponían en total inferioridad de condiciones a los valerosos ejércitos marcianos.

4. Que, tras el descubrimiento anteriormente mencionado y a pesar de la firma del tratado de no agresión, ni física ni intelectual, entre ambos planetas, las compañías de software terrícolas han continuado comercializando reiteradamente este tipo de programas.

5. Que ya os hemos dicho muchas veces que no hagáis más jueguecitos de estos.

6. Que ya está bien.

7. Que como nos cansemos os vais a enterar.

Y 8. Que el que avisa no es traidor.

Fdo.: ¡VIVA EL FRELIMAMA!
Andrómeda

¡¡TELETRANS-
PORTAMOS
A TU CASA
TUS JUEGOS
FAVORITOS!!

Envíanos la lista de los juegos que deseas y recibirás los programas en tu integrador de partículas al instante.

¡Sin cargo adicional alguno!

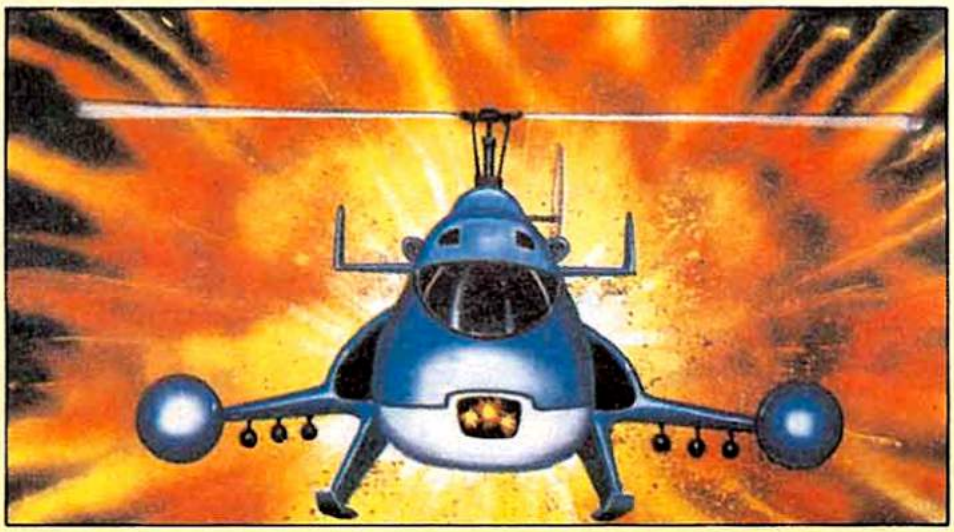
¡No importa el planeta o la base espacial en la que te encuentres!

Donde hay un integrador...

TELEGAMES

...y disfruta ¡ya! de los mejores juegos para tu ordenador.

Se admiten tarjetas de crédito (Yuppies Card, Venusian Express, CajaMercurio...)



INVASIÓN

¡La tierra a la porra!

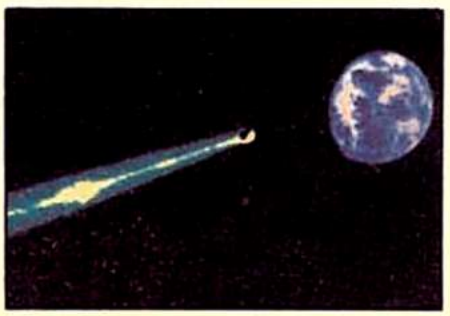
ARMAGGEDON SOFT

V. Comentada: Spectrum +47

Después del increíble éxito de «Human Syndrome» Armaggedon Soft vuelve a la carga con una nueva incursión dentro del mundo de los masacra-humanos. «Invasion», que así se llama el programa, añade una buena cantidad de factores innovadores a este clásico género, de entre los cuales destaca sin duda el hecho de que la estrategia desempeñe un papel fundamental en el desarrollo de la acción.

Nuestro objetivo consiste como ya os habréis imaginado en aniquilar por completo a la población humana, si bien se nos concederá un bonus extra de 1.000.000 de puntos si conseguimos también destruir por completo la Tierra, mediante una gigantesca explosión nuclear. Sin embargo, y dado que como ya hemos dicho la estretegia juega un papel fundamental en la misión, debere-

Las escenas de agonía de los terrestres son espeluznantes.



En la imagen la Tierra a punto de irse a la porra.

mos planear previamente nuestra estrategia destructiva, y así resulta por ejemplo conveniente tratar desde un primer momento de arrasar el territorio de las dos grandes superpotencias, los Estriados Unidos y la Unión Sobética, además de capturar a sus dos respectivos líderes, Cogeel Bush y Majarín Globachov.

Otros puntos de importancia en la consecución de nuestro planeticidio son astucias tales como envenenar a la población, para lo cual nada mejor que eliminar de golpe la contaminación (los envenamientos de aire puro se convertirán en una auténtica epidemia) o bien alterar drásticamente sus sistemas nerviosos, para lo cual os recomendamos interferir en todos los sistemas de televisión para programar ininterrumpidamente ciclos de cine español, a ser posible de Saura o Gutiérrez Aragón.

Existe también otra posibilidad para cumplir la misión del juego sin ensuciarse las manos de sangre, y consiste en apoyar económicamente a los paises de zonas como Retroamérica o el Odiante Medio, para a continuación esperar tranquilamente a que se masacren los unos a los otros; desafortunadamente, con esta táctica de juego se consigue una menor puntuación.

Técnicamente el juego está muy bien realizado, y las imágenes digitalizadas consiguen un realismo increíble, sobre todo en la pantalla de alta resolución del 47. El sonido es también excelente, y en particular los gritos estertoreos de los humanos mientras agonizan son particularmente espectaculares. Falta tan solo por decir que el grado de adicción es insuperable, cosa del todo obvia ya que ¿acaso hay alguien en la galaxia al que se le ocurra mejor diversión que mandar la Tierra a la porra?.

Kriti Catodo

Cosmo Mercado

DESEARÍA contactar con usuarios de Amiga 7.ª. generación para intercambiar trucos, pokes, ideas, transmisiones de pensamiento, etc... Videoteléfono: 5545467. Preguntar por R3P4.

VENDO Spectrum +14 por 15000 umogas (unidades monetarias galácticas) o cambio por padre-robot en buen estado. Teletransmisor No. 3214554P2. (prefijo 77 si llamáis desde fuera del Sistema Solar).

¡ALUFLIPANTE!. Se ha formado un club de usuarios de 32 bits con ámbito en todas las bases de Plutón. Llamar al vídeo teléfono 34566HU7 antes del eclipse de las cinco y preguntar por Fgreurxs López. Humanoides abstenerse.

COMPRARÍA unidad de laserdisc para MSX 7. Imprescindible garantía de, al menos, 3 años luz. Vdtlf: 5489GF8. Sólo años bisiestos. Preguntar por el androide Luis Enrique.

URGE comprar fichas del Curso de Supracódigo Megamáquina aparecido en los Starmanías Nos. 37014. al 37033. Pagaré hasta 10000 umogas. Sólo terrícolas. Vdtlf: 547898UY7.

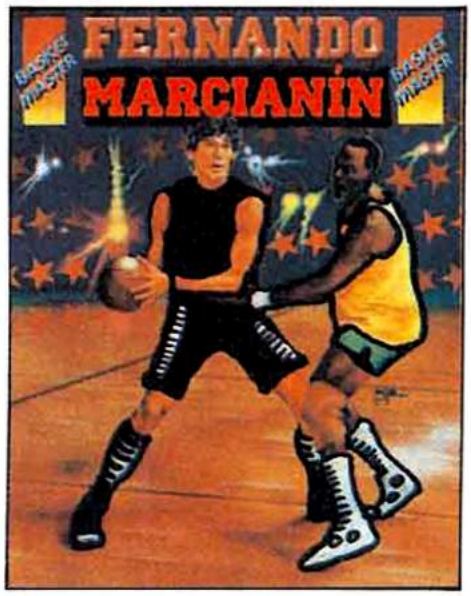
¡NO ES POSIBLE! ¿Qué todavía no sabes lo que es jugar con un Joystick Holográfico 3D?. Pues si me llamas ahora mismo te vendo el mío por sólo 40000 umogillas de nada. Paca Garte. Vdtlf: 987654321.

FERNANDO MARCIANÍN

Dos astros fr

F = Fernando Marcianín

Aunque en la cancha sean compañeros de equipo, Fernado Marcianín y Traxen Termovic, las dos grandes estrellas del Real Nodriz, se han convertido en el auténtico centro de polémica



FERNANDO MARCIANÍN
Hologramas 7
Movimientos 3D 9
Aliencción 8

Marcianín presenta como novedad su formato de almacenamiento «Ridi».

Formato de almacenamiento	
F.— El programa se encuentra grabado en un biochip de firficio diseñado en formato standard RIDI que puede ser conectado al slot trasero de cualquier tipo de computador.	*T.— El holo-juego se encuentra almacenado en uno de los cerebros de un pequeño habitante del planeta Memoriom que a partir del momento en que lo adquiramos se encargará de trasladarlo (conectando su brazo-terminal al slot de expansión) a nuestro computador.*

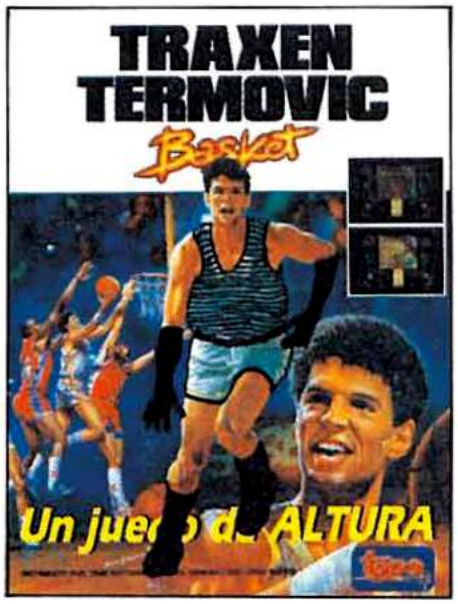
Número de jugadores por equipo	
F.— Nuestro equipo se compone de un único jugador, Fernando Marcianín, pero al igual que en la realidad éste posee la capacidad de automultiplicarse clónicamente un número de veces que se corresponde con la fórmula $N = \frac{1}{2}\Sigma\alpha$	*T.— Contamos con un solo jugador cuya capacidad teletransportadora hace que Termovic pueda desaparecer repentinamente sin que tengamos idea de dónde se encuentra, es más, si elegimos el nivel de dificultad alto cabe la posibilidad de que en unó de sus viajes Traxen fiche por otro equipo y se vaya a jugar a la NBA (Neptuno Basket Astroleague).*

ente a frente

T = Traxen Termovic

TRAXEN TÉRMOVIC

y enfrentamiento del mundo de los holo-juegos. Vamos a tratar de analizar comparativamente la calidad de cada uno de los dos programas que, respectivamente, protagonizan.



TRAXEN TERMOVIC

Hologramas	9
Movimientos 3D	8
Aliencción	8

Sistema de control del holo-juego	
F.— El programa se maneja mediante un cómodo sistema de telequinesis que nos permite mantener las manos u otros órganos ocupados en cualquier otro menester (cuidado con utilizarlas para agredir a nuestro contrario o se nos pitará falta alienal).	*T.— Junto con el juego se suministran unos pequeños emisores fotónicos que una vez implantados y comunicados con el sistema nervioso del jugador transmiten al programa las ordenes de éste.*

Calidad técnica y gráfica	
F.— El programa alcanza un grado de realismo sencillamente increíble, gracias a factores tales como que el generador de holo-gramas se mueva cuando corren los jugadores o el hecho de que de vez en cuando alguno de los espectadores del partido realice una breve incursión a nuestra proto-nevera para aprovisionarse de Meteo-Cola.	*T.— El juego incorpora la misma técnica generadora de hologramas que ya sorprendió a media galaxia cuando se utilizó por primera vez en el «Xelenantha Fox Strip Photer», y de hecho las rutinas que controlan el movimiento de los balones son exactamente las mismas (...)*

Termovic destaca por su fantástica técnica de animación teletransportadora.

SATURNINO GALÁCTIDO

DIRECTOR DE ASTRIVISION

Durante un reciente teletransporte a la nave nodriza en la que se encuentra instalado el cuartel general de Astrivision, nuestro enviado especial Rep Hortero tuvo oportunidad de mantener una interesante conversación telepática con su director, Saturnino Galáctido, quien nos reveló algunos de los proyectos más inmediatos de la compañía andromediana.

«Las Holo-consolas de 128 b

—¿Cómo, cuándo y por qué nació Astrivision?.

—En realidad todo sucedió muy rápido; tras el holocausto nuclear de Oceantlida, planeta en el que, como sabéis, se producían casi un setenta por ciento de los holo-juegos comercializados en la confederación interplanetaria, el mercado quedó prácticamente vacío, y decidimos que era un buen momento para embarcarnos en la realización de holo-juegos.

—¿Cuántos miembros forman en la actualidad Astrivision?.

—Actualmente el equipo de programación está formado por dos componentes, el generador de ideas y el sistema programador. El primero de ellos es un cibercomputador de la quinta generación que trabaja en lenguaje MS-TODO y que es el encargado de crear el argumento y desarrollo de los holo-juegos, mientras que el segundo, un sistema LIST-ILLO conectado al anterior; se encarga de plasmar estas ideas en un código fuente generado en lenguaje JUG-ON.

—¿De cuál de todos los holo-juegos que habéis realizado hasta el momento estáis más satisfechos?.

—Bueno, aunque a decir verdad no fuese, precisamente, una maravilla de la holo-programación, tal vez «Human invaders», por aque-

El señor Galáctido nos muestra el manejo del escudo de plasma suministrado junto con el nuevo programa desarrollado en «Flipation».

...its son el futuro»

llo de que media galaxia pudo por fin vengarse de la barbarie cometida por aquella raza aniquilada en la quinta guerra astral, ya sabe, los terrícolas y sus salvajes masacra-marcianos.

—¿Hacia dónde cree que va a evolucionar el mercado de los holo-juegos?.

—Parece bastante claro que los holo-ordenadores de 64 bits están ya prácticamente condenados a desaparecer y que serán relevados por las nuevas generaciones de consolas de 128 bits diseñadas en Xapon, ya que las posibilidades de éstas son sencillamente increíbles, especialmente si nos atenemos al dato de que cuentan con más de 1 astrobyte de memoria.

—¿En qué próximos proyectos estáis trabajando?.

—Me alegra que me telepatice esa pregunta, porque precisamente estamos embarcados en un proyecto revolucionario. Se trata de un juego realizado con una nueva técnica de programación, el «Flipation», que dota a los holo-juegos de un grado de realismo increíble, hasta el punto de que estamos pensando en suministrar junto con el holo-juego un escudo de plasma, capaz de proteger al jugador del impacto de algún láser rebotado.

—Por último Mr Galáctido, ¿puede decirnos qué hay de cierto en esos rumores que especulan acerca del fichaje de una conocida figura del galacto-sport por parte de Astrivisión?.

—Infundios, infundios y más infundios, nuestra compañía, como bien sabrán en el lunisterio astral de Hacienda, no se encuentra en condiciones de desembolsar la astronómica cantidad de créditos que estos ases acostumbran a cobrar.

—Pero, sin embargo las cifras de ventas del pasado ciclo-pulsar les sitúan como la compañía con mayores ingresos de la galaxia.

—Oiga joven haga el favor de no ponerse impertinente o le hago una demostración gratuita de nuestra pistola desintegradora XA GUN STICK.

—Vamos Mr. Galáctido, déjese de rodeos y conteste a la pregunta.

—¡¡¡¡Flaaaaaaash!!!!.

Rep Hortero de Xintegrado

Nota: *La redacción de Star Manía desea desde estas líneas expresar su profundo pesar por el inesperado y prematuro fallecimiento del autor de esta entrevista, nuestro compañero Rep Hortero, desintegrado en acto de servicio.Hiberne en paz.*

TELEDIFUNDE
HOBBY STRESS S.A.

UNIDAD DE CONTROL
Monina Andromedina
CONTROLADOR ASOCIADO
Jose Ignición Golez-Ciclotrón
ADJUNTO AL CONTROLADOR ASOCIADO
Androidez Allavás

GENERADOR DE IDEAS
Domingo Plomez
DEPURADORA JEFE
Kryptina Flipandez

ANDROIDES DE TRABAJO
Astralio Guapez,
Jose Hibridio Pokero
Angel Andrómedes,
BASE DE DATOS
Kramen Satelitaria
SOFTWARE DE DISEÑO KAS-KAN
Ke Kruz Calveiro,
Sosona Luz-guíe
SLOT DE EXPANSION
Kalcos Pliegospare
RELACIONES SIDERALES
Ram Luneras
TELEPROCESADO DE DATOS
Solerium Fundealniño

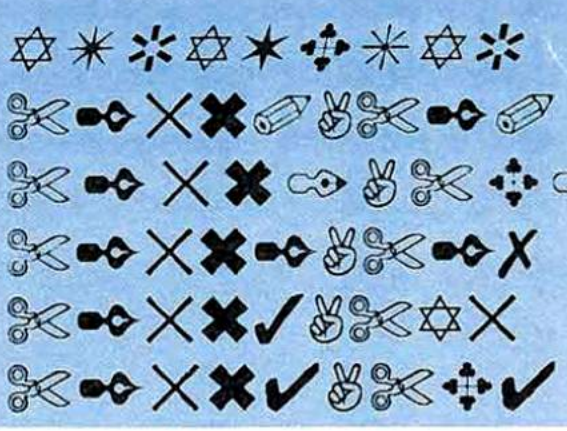
CARGADOR STELAR
de Código Biomáquina

Versión Spectrum +47 en lenguaje Bobol.

Versión Sistema KGB 47 y compatibles en lenguaje Voz-K.

```
ИГТУКЩ ВУ СШВФЫДЗ ЩОУ -§,";ЬИШВФЫ
ШИЁШИШЕФЫД ЗЩОУ __::№.Ь/
УЫ?ГВЩ ШИЁШИШЕЩДЗЩОУ -.__-.Ь ,
ФКТФТУИЕЩШИЁШИШЕЩДЩОУ __;№,№Ь/
ЫШИ УИУТШАЩЫ ЛШМКУЫДЩОУ
ШУТЗЩ ЙГУ ВГКФ УЛ УЫ?ГВЩД
ЗЩОУ __-__,"ЬИ
СШВФЫ ШИЁШИШЕФЫ Н УТЗУЯФК
УИ ?ЩЩКВУИФВФЫ ФИЕУКШЩКУЫД
ЗЩОУ __:./,Ь-/ЩОУ __:./-Ь/
```

Iconogramas para la versión +7 con Ram-Ses.



Instrucciones de uso: pasa tu videolector por encima de los listados y graba el resultado en tu terminal para futuros usos.

Las 5 preguntas

HOY RESPONDE:

UGRU +P2

¿Tu comida preferida?

Me gusta mucho la carne de un bicho que me traen de la reserva de caza de la vía Láctea. Creo que se llama «Humano» o algo así.

¿Qué haces en tu tiempo libre, es decir, cuando no programas?

Juego al Megatón Chis-Pón o también veo la retransmisión del combate de fútbol que ponen por las mañanas.

¿Qué es lo que más rabia te da?

Que me pisen el pie grande. Duele más que cualquiera de los seis pequeños.

¿Qué música te gusta oir?

Cuando quiero relajarme utilizo ciclo-pulsos multifrecuenciales a 220 decibelios de potencia. Si lo que quiero es excitación, entonces pongo un disco rayado que tengo de un clónico de Roy Orbison. Me pone supernervioso.

¿Que consejo le darías a un joven programador que quiera introducirse en este mundillo?

Lo primero que se deje de tonterías y se compre un Spectrum +47. Es el futuro. Luego, cuando tenga su programa acabado, que se busque una buena distribuidora que haga llegar su código a los confines del imperio. Aunque no tiene delegaciones en Alpha-Centauro ni en Sargón, yo utilizo la Empresa Repartidora de Buenos Entretenimientos.

LOCAS

LOS DIEZ SIDERALES

1. **Galactic moves**
   Dineramic
2. **Human sindrome**
   Astrivision
3. **Fernando Marcianín**
   Dineramic
4. **Astral g.p. Blaster**
   Dineramic
5. **Ultragueño**
   Trompo soft
6. **007 Licencia para desintegrar**
   Sodomark
7. **Sánchez Lunario Tenis**
   Made in Despacín
8. **Martedelo 2**
   Desanimagic
9. **Xelenantha Fox Strip Photer**
   Teten
10. **Teletransporte al centro de Neptuno**
    Trompo soft

¿Por qué no dejarán los sturdianos de producir videojuegos en los que, en vez de esmerarse en la calidad, se preocupan únicamente de contratar las figuras más relevantes del galactosport?

¿Cómo es que los distribuidores de Role-Play Games Interbásicos de 875 credibolos quieren subirlos de pre-

¿Cuándo se decidirá la Alianza Moto-Sintetizada de Traficantes de Relés, Ordenadores y Derivados (AMSTROD) a crear un modelo realmente compatible con el Spectrum +47, que parece que se define finalmente como el estandar de esta era?

POR FIN UN SISTEMA 4D DE HOLOVISION

Para todos los roboides, ciboides y humanoides que tanto se quejan de contemplar sus holoprogramas favoritos en sólo tres dimensiones, tenemos la agradable noticia del lanzamiento del nuevo dispositivo 4x4 (todovisión) que permite contemplar también el factor tiempo, hasta ahora despreciado por los tecnofabricantes de holo-consolas 3D.

Este nuevo adelanto técnico permitirá no sólo que se pueda jugar en el salón de cualquier astronave contra el mismísimo «Ultragueño», retar con el ciberdrez al campeón sideral «Kaspa-atroz» o disfrutar de los encantos de «Xelenantha Fox Strip Photer», sino que disponemos además de 3 posibilidades en el tempo-control: Aceleración Trilux (muy apropiada para ganar sin problemas al rey del galacto-sport), Tiempo infinito (para echarle paciencia a la partida de ciberdrez) y Cama-Lenta... digo Cámara-Lenta (sin duda ideal para el tercer caso).

EL NUEVO BAILE DE MODA: LA ALIEMBADA

La aliembada está causando auténtico furor en todo el Universo.

El sugerente trio está capitaneado por la popular cantante Raronna.

Las pistas de baile de todas las discotecas de la galaxia han sido literalmente invadidas por una nueva moda que, procedente de la constelación de Travoltia, está causando auténtico furor en el resto del universo. Su nombre es la aliembada, y viene acompañada por una pegadiza canción interpretada por el grupo Karkoma, el sugerente trio femenino encabezado por la popular «sex-symbol» Raronna.

La forma de bailar la aliembada es a la par sencilla y divertida, ya que todo consiste en abrazar, voltear y hacer girar sobre si misma a la compañera de baile pero eso sí, sin ni tan siquiera rozarla, es decir, utilizando únicamente poderes telequinéticos.

Como nota curiosa cabe reseñar la reciente celebración del primer concurso interplanetario de baile de aliembada, que dio como vencedores a la pareja formada por Uri Gétez (al parecer un auténtico especialista en todo lo relacionado con poderes paranormales) y Paunova, la estilizada bailarina venusiana.

Por Jolín Pumuki.

OTRO DISCO DE LOS ALIENS-G

Todas las quincecenturianeras de la galaxia andan de cabeza con las canciones y el «look» del grupo de más rabiosa actualidad del panorama musical de esta centuria: los Aliens-G.

Como bien sabréis parte de su éxito corresponde, sin lugar a dudas, al gancho que su cantante, Latid Summers, cosecha entre sus cientos de admiradoras, si bien es justo también reconocer que el inigualable ritmo y frialdad metálica que presiden sus temas más conocidos, como «Marte tiene un marcaorbitas» o «Sufre fotón», tienen mucho que ver en su imparable subida en las listas de los 40 Siderales.

«Aliens-G» son además noticia por el hecho de estar a punto de editarse su nuevo LP, que en principio va a recibir el título de «Mi lubricante es el más flipante», si bien se especula con la posibilidad de que a última hora éste sea cambiado por el de «Desayuno Tres en Uno».

El look de los Aliens-G es a la vez sofisticado y agresivo.

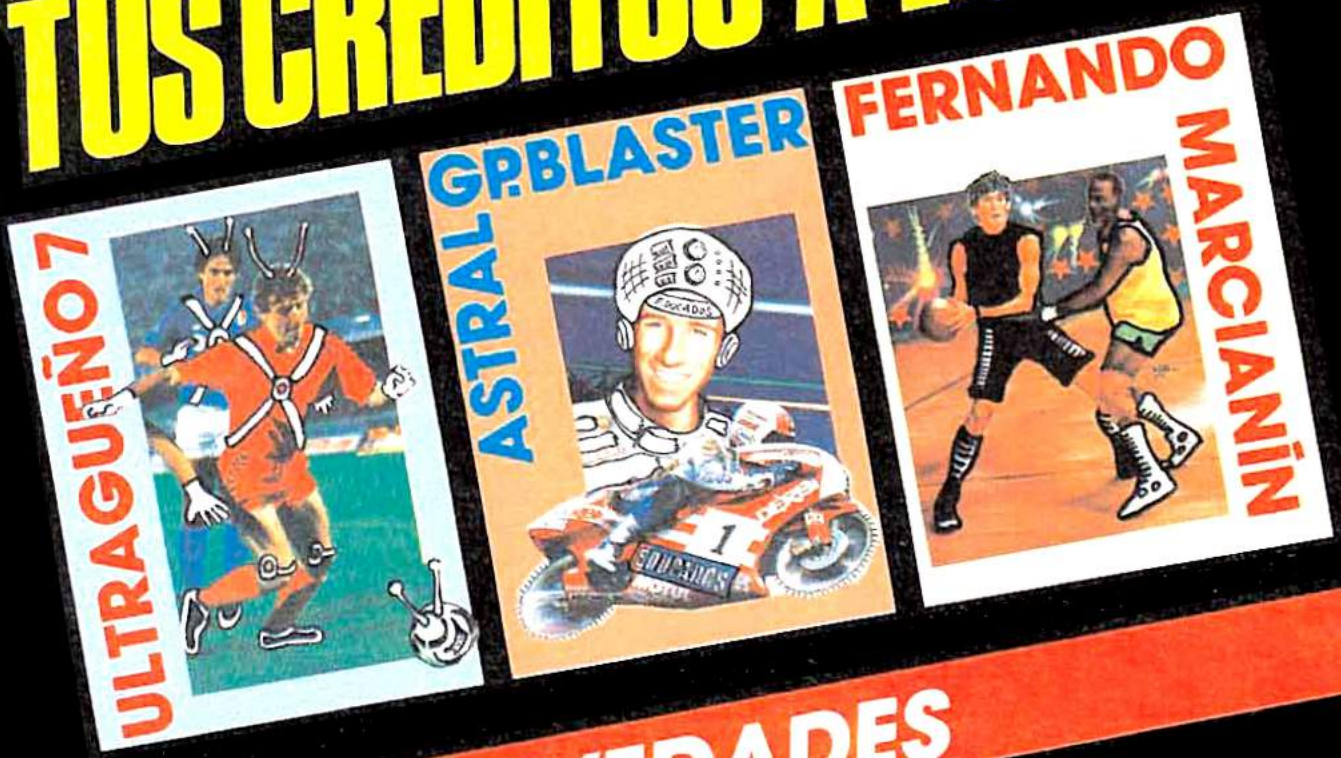
MI NOVIO ES UN TERRESTRE: AMOR Y RISAS

El director andromediano Woody Alien acaba de presentar su última superproducción, «Mi novio es un terrestre», una disparatada comedia de enredo protagonizada en sus papeles estelares por Kim Ossinger y McArrison Force.

El film nos cuenta las desventuras de esta disparatada pareja, e incluye en su trama momentos realmente geniales como la secuencia en que Kim funde la Depilady en su desesperado intento por acercarse a los cánones femeninos de belleza de McArrison, o la estrambótica escena de amor en la que el terrestre guaperas descubre a la mañana siguiente que ha disfrutado de una apasionada noche con la alfombra del hotel.

Cuentan también las malas lenguas que la Ossinger y Force tuvieron sus más y sus menos durante el rodaje de la película hasta el punto que ella, que al parecer no se corta un pelo, llegó a afirmar ante la prensa que «a McArrison le encantan las películas de ciencia-ficción y disfruta como un loco viendo como todo tipo de alienígenas son exterminados salvajemente».

NO GASTES TUS CRÉDITOS A LO TONTO



3 ULTRANOVEDADES

POR MENOS DE LO QUE CUESTA REPOSTAR TU ASTRO-NAVE (o sea 875 Créditos).

Distribuidor exclusivo para Saturno y confines siderales:
Vía Láctea Intersoft
Pedidos vía satélite
Videofono ZXOTYF567
Datáfono FX2001